

Akademický rok 2018/2019

Bakalářská práce –oponentský posudek

Jméno a příjmení studenta: Tomáš Zelený

Název práce: Tactus

Slovní hodnocení:

Tomáš Zelený ve své bakalářské práci poměrně zásadním způsobem zhodnotil své dosavadní zkušenosti z oblasti digitálního sochařství. Jeho práce směřovala k vytvoření esteticky výrazného objektu, cenný na jeho práci je však také způsob, kterým nová média v oblasti sochařství používá. Nezůstávají v jeho ruce jen nástrojem, který může zrychlit nebo zjednodušit sochařské postupy tak, jak se tomu mnohdy naprosto legitimně děje, ale využívá jejich kreativního potenciálu.

Práci nazval „Tactus“, latinským slovem, které znamená dotek, ale také účinek, to co se v jeho pojetí stává artefaktem je však spíše vedlejší účinek původního procesu. Svoji pozornost dokázal v pravý okamžik zaměřit na technický prvek, který produkuje samovolně software při přípravě původně virtuálního (v digitálním kódu existujícího) objektu k tisku v digitální 3D tiskárně. Generování podpor pro tisk má čistě praktický efekt, Tomáš však zaznamenal nezvyklou estetickou kvalitu těchto pomocných technologických prvků, a začal s nimi tvůrčím způsobem pracovat.

Po náročném zkoumání našel několik cest, jak do procesu generování těchto podpor zasáhnout a částečně tak ovlivnit jejich podobu. Zároveň zde ale zůstává velký podíl nepředvídatelnosti, a tím pádem se tvůrčí akt přesouvá také do oblastí volby mezi vygenerovanými tvary. Do určité míry se tak ocitá v oblasti počátků computer artu a sféře podobných tvůrčích otázek, jaké už řešil např. Zdeněk Sýkora, zároveň se pohybuje i v oblasti „glitch artu“, neboť některé jeho vstupy do softwarového generování podpor mají charakter záměrně vyvolané chyby. Z jeho teoretického textu však není jasné, jak dalece, či zda vůbec si je těchto teoretických souvislostí vědom.

Tomáš se na takto vymezeném tvůrčím poli pohybuje teprve poměrně krátce (necelý rok) a je tedy nyní, jak věřím, z velké části před ním, aby hlouběji rozvinul a mentálně vstřebal podněty, které mu tento způsob práce nabízí. Velmi kladně hodnotím, že se dokázal tímto směrem vydat, i když je před ním ještě velký prostor hledání toho, jak z tohoto tvůrčího motivu učinit téma, které bude skutečně nosné a svěbytné. Výsledné dílo, které předkládá ve své bakalářské práci však stojí na upřímném tvůrčím hledání a prověřování mnohých řešení a možností. Za velmi pozitivní zároveň považuji entuziasmus, se kterým se pustil do práce v tak neskromném měřítku- s ohledem na technické vybavení, které měl k dispozici, a které

je mu dostupné- jde o ambiciózní projekt v rámci 3D tisku a celkově nadějný koncept v rámci digitálního sochařství.

Otázky k rozpravě:

Proč byla práce nazvána „Tactus“?

Jakým způsobem jsi došel k volbě právě tohoto objektu, co určilo volbu pro rozpracování právě tohoto typu podpor?

Kdyby jsi nebyl limitován finanční náročností a možností pro tebe dostupných technologií, jak by objekt vypadal?

Závěrečné hodnocení: Práci považuji za přínosnou a doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace: A

Posudek vypracoval(a): Mgr. Lucie Pangrácová

Datum: 2.6. 2019

(Podpis oponenta)